

目 錄

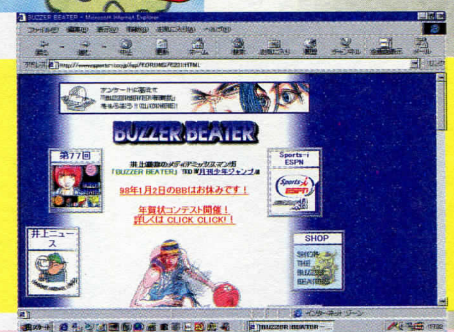
網上SITE遊記

文：網友阿三

井上雄彥——BUZZER BEATER

http://www.sports-i.co.jp/sp/FORUMS/F221.HTML

當「SLUM DUNK」(男兒當入樽)的故事結束過後，大家有否繼續追隨井上雄彥先生，到網上閱覽其新作品「BUZZER BEATER」？其實數算一下，「BUZZER BEATER」已經在不經不覺間連載了77回，香港最近亦推出第1期的單行本，SIZE明顯縮了水，很失望。要原汁原味最快最正FULL SIZE欣賞，還是要到「BUZZER BEATER」的網站逛逛，肯定令人樂而忘返！

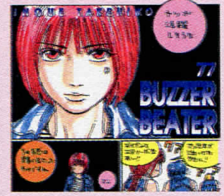


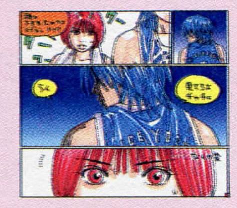


觀光點A：最新連載

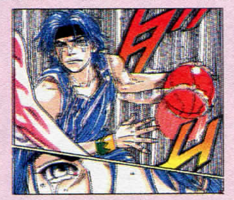
這裡有井上雄彥的「BUZZER BEATER」第77回最新連載，話說上回是講到……不如今次破天荒，索性一次過將其全部刊出，且讓大家先睹為快。

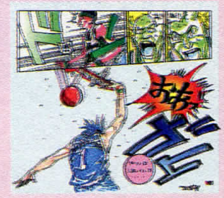












觀光點B：球壇快訊

網上體育台「ESPN」的UPDATE資訊一一呈現眼前，NBA消息自然少不了，各隊最新形勢第一時間實況報導。



觀光點C：井上週記

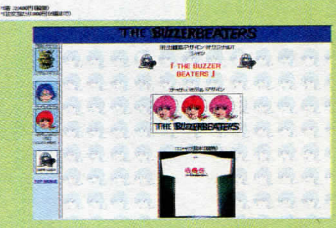


井上雄彥每週記趣，內容完全天馬行空、自由發揮，可算是「牙痛文章」專欄。不過勝在夠過癮，更可以E-MAIL形式每週收啟，夠意思。

觀光點D：尊貴新聞

與「BUZZER BEATER」有關的系列商品專頁，現時展出印花T-SHIRT三大款，尺碼齊備，對哪一款最有興趣？歡迎網上選購。





觀光點E：舊作重溫



這裡存滿了以往「BUZZER BEATER」所有由第1～76回內容，更有井上週記大回顧，不妨重温一番，絕對是消磨時間的好選擇。



觀光點F：BB英文



「BUZZER BEATER」的英文版，比日文版慢1期。翻譯水準O.K.，最適合不懂日文的香港人，與及學府作英文教學之用。









生產商：ALICE SOFT
遊戲性質：SRPG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
預定發售日：發售中

ALICE之館4・5・6

唔止三合一咁簡單

《ALICE之館4・5・6》的內容

一個外形像塑膠餅盒的小手提箱，估不到內容是這麼充實的。四片光碟加一本厚達240頁的說明書不特止，還可以多放三片用途不明的哈利（ALICE SOFT的招牌吉祥物，像一株開了三個洞的仙人掌）海綿體（？）。所謂說明書當然包括了所有遊戲的操作說明啦，而且還附加了不少四格漫畫和《DR.STOP！》、《DALK》兩個舊作的漫畫。

ALICE之館4・5・6

ALICE迷有福了，大家可以在此重溫ALICE的六款成名舊作，當中包括《RANCE》（鬼畜王的男主角）I-III、《鬥神都市》、《DALK》和《DR.STOP！》。「女子圖鑑」顧名思意是給玩者看女仔相的，舊至《DALK》，新至《回家吧，波隆！》都有，每位女角都有一小段簡介，通常會伴以精彩插圖。最後當然少不了壁紙集和SCREEN SAVER集，都係以ALICE的遊戲甚至ALICE（金色長髮那位女孩）本人作為題材。





■令人懷念的舊作美少女，相信很少機會會再出現於大家的電腦營幕上了

人間狩獵

如果閣下自問膽色過人，不怕冒險，歡迎參加這個狩獵旅行團。不過在這個南方孤島上，閣下要探尋的，不止寶箱這樣簡單，而且還有五位目標女孩和她們的心（LOVE LOVE POINT）。遊戲的進行有點像飛行棋，四名玩者的基地就位於四個角落，四人輪流行動，再輪到自己時為之過了一回合。一回合內玩者可以做的事是抽取道具、或者擲骰移動。道具可以是陷阱、蛇、探測器或炸彈；假若玩者真的這樣幸運地踏中HUNTING POINT，是會有一次捕捉女孩的機會，成功的話就可以將她帶回大本營，記着要不時返回大本營探她，否則她是很容易會被搶走的。一百個回合後電腦就會總結四名玩家的成績來決定優勝者。





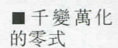
■少不免會跟對手或者他們派出的蛇大戰連場

零式

八歲的鳳茜和鳳直美是對一紅一藍的孖生姊妹。遊戲的主角鳳茜外表很是可愛，事實上她除了生死未明的父親，對其他大人已經失去了信任感。為了找尋失蹤的父親，她毅然駕着零式戰鬥機，參加為期三週的剷除CORE之CHARIOTS FESTA大會。因為她認為只要在大會中勝出而成為偶像，她父親一定會返回自己的身邊，而抱有同一想法的直美亦會一同參賽。最初茜的零式是一部極之脆弱未武裝的戰鬥機，所以玩者便不時要到商店、改造店等地方改造、更換新裝備；武裝方面有導彈、激光、格鬥武器、盾牌、燃料箱、探測器等。CHARIOTS FESTA的會場其實是一層又一層的迷宮，跟一些RPG一樣，每下一層會出現越強的敵人。在廣大的的迷宮中有不少鎖上了的門、其他參賽者、偵察型的CORE產生裝置…一番「畫地圖」的功夫又是免不了的。第七日取得500點、第十四日取得2000點、第二十一日取得第一名優勝，你辦得到嗎？







■外表可愛，但她可真惹不過



■千變萬化的零式

ATLACH=NACHA

「ATLACH=NACHA」是由數章故事構成的影音小説，每章中途都會出現一些選項，這些選項能令整個故事產生分歧。平時全畫面都是顯示文章的地方（正如《弟切草》），一出現特別CG的時候文章就會三行三行的在畫面下方表示（正如《DESIRE》）。完成遊戲後玩者可以從中途的章節開始，看看故事有沒有另一段發展。女主角比良田初音是一隻女蜘蛛精，自她和宿敵，銀的決戰令她受到重傷而來，為了迎接下次戰鬥的來臨，她不得不治癒自己的傷，養精蓄鋭。初音力量的泉源是人類的血肉和精氣，搜尋犧牲品而下山的初音，出現在遙遠而令人懷念的土地上，並在一所高校內暗中設下結界…。





■很仰慕其救命恩人，初音的深山奏子



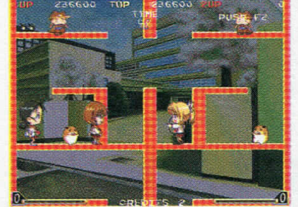
初音之秘密
LEAF AMUSEMENT CD

生產商：LEAF
遊戲性質：ETC
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
（推薦環境：PENTIUM100Mhz或以上／32MB）
預定發售日：發售中

《初音之秘密》介紹了LEAF的最新作《WHITE ALBUM》（暫稱），LEAF的網頁特集、同人誌作品集、讀者來稿、幾首歌曲的卡拉OK；人氣角色投票結果、工作人員秘話等等…。《LEAF FIGHTER 97》以《痕》的城市為舞台，由LEAF歷代角色演出的戰鬥RPG。《HEART BY HEART》是一款動作射擊遊戲，記著要用死一個人物完成整個遊戲才能看見獎勵圖片。《TO HEART》（贈品版）是本電子小說，劇情當然由玩者定啦！還有TO HEART CD PLAYER和SCREEN SAVER集，數之不盡…。








NAILS
BEGINNING OF YOUR "HEART BEAT"

生產商：JAM
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
預定發售日：發售中

《NAILS》基本上是一款指令選擇式的AVG，完成城村內的事件，令故事發展下去，解救女主角的路程是艱苦重重的。雖說如此，戰鬥畫面卻是RPG型式，每位隊員都有DP（生命點）和WP（行動力）兩種參數，另外有一行GAUGE是限制鼓動胎動（特殊技）的使用次數。要留意的是當戰鬥中時，假若所有隊員的WP都變成零，是會立刻GAME OVER的；平時隊員的WP都跌至零而實行移動指令，亦會GAME OVER。遊戲共23個結局，除了女主角的ENDING，亦包括其他隊員的，這些與好感度有直接關係，會話中正確的選擇，戰鬥中保護同伴，說服敵人都會增加好感度。

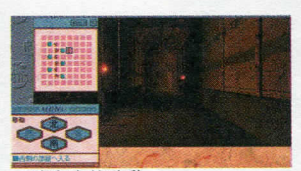

■男主角查姆洛


■女主角美惠


■美露迪


■迪姆迪瑪也


■精神度和思考度的參數受這些選項影響


■迷宮中的移動


■戰鬥畫面

無垢2

生產商：
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
（推薦環境：PENTIUM100Mhz或以上／32MB）
預定發售日：發售中



遊戲的主人翁擁有顯赫的地位、金錢和地位。財力雄厚的他已經有不少的多餘時間去享受人生了，飽暖思淫慾，想要尋求新的刺激也無可厚非。某天，當主角到他其中一所時裝分店視察時，給他發現了世間難求清純無垢的女孩——美雪，這天起他就決心將美雪弄到手。美雪父親的店舖受到主角經濟的壓迫而面臨破產的危機，可憐的美雪為了償還債務而到主角的家打工，她的命運如何？就要看玩者如何擺佈她了。據說比起上集，《無垢2》的畫工更好，而換衣服的系統更是大大加強了。



■消化日程的Q版動畫


■衣裝和壁紙都可以隨意更換



3 × 3EYES 轉輪王幻夢

生產商：日本CREATE
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95（推薦環境：PENTIUM133Mhz或以上／32MB）
預定發售日：發售中

閱讀本文的讀者，未知有沒有玩過《3×3EYES之三只眼變成》呢？九三年它曾先後推出過PC-9801和FM TOWN版本，不過要數香港人最熟悉的相信都要算是其九四年的PC-ENGINE版和九六年的視窗版本。為什麼筆者要在此重提舊作呢？事關《三只眼變成》的男女主角山本健一和蘇絲都會在《轉輪王幻夢》出現嘛！即使玩者未玩過《三只眼變成》也不打緊，安裝遊戲的同時你會發現有一個「STORY DIGEST」的ICON，這套漫畫將《三只眼變成》的所有精彩情節都輯錄了。說回《轉輪王幻夢》，此作除了兩枚組光碟的大容量，迷你遊戲亦很值得注目，計有撲克、神經衰弱、獸魔（電車？）GO！三種。另外整個視窗排列都很美觀，全程配音這一貫優點也是少不了的。




■《三只眼變成》本身的故事亦很精彩，在此誠意推介



■這是開場的電影片段

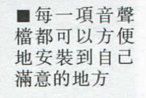
■基本畫面絕對比一般視窗配置美觀



SENTIMENTIAL GRAFFITI DESKTOP COLLECTION

生產商：株式會社
遊戲性質：ETC
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95
預定發售日：發售中

七瀨優、綾崎若菜、星野明日香、松岡千惠…有留意開近十來期遊戲誌的讀者大概也會對這些人物有點印象吧？沒錯，她們就是《SENTIMENTIAL GRAFFITI》的一眾女角了，SATURN版的SG雖然跚跚來遲（98年1月22日予定），電腦的「桌面COLLECION」卻率先推出了。SG最吸引人的地方大概是甲斐智久筆下的美少女，雖說其中的壁紙都是曾公開過的作品（見遊戲誌），但見其鐵筆盒式的包裝加間尺一把（題外話：筆者很久很久未用過這種間尺啦），加上十二位女角的大量音聲檔，怎叫SG迷不掏錢將它買下呢？



■每一項音聲檔都可以方便地安裝到自己滿意的地方

■每張壁紙都有三種解像度選擇






















■ICON集也不差嘛！



MACROSS COLLECTION

生產商：HYBRID
遊戲性質：ETC
容量：2 CD-ROM
系統需求：WIN95、Intel 80486 DX-66以上
記憶體：16M RAM或以上
發售日：發售中
價格：6300日圓
備註：對應Macintosh，必備QuickTime for Windows

15周年紀念作

「超時空要塞」不經不覺已推出達15年之久，今次介紹的《MACROSS COLLECTION》正是為此而製作的CD紀念集。初回限定版更贈送可變形「韋基利」紙製模型一大套，絕對值得珍藏。

2 CD-ROM的大寶藏

裏面內容同樣吸引，除美樹本晴彥的歷代MACROSS插畫及名場面集外，更有開場的OPENING MOVIE集、聲音對話DATA，與及360度任意自轉變形「韋基利」示範作。而OMAKE內亦有大小壁紙集、聲音檔及螢幕保護裝置（SCREEN SAVER）等，內容極之豐富，可謂鐘愛MACROSS的動畫迷必備。









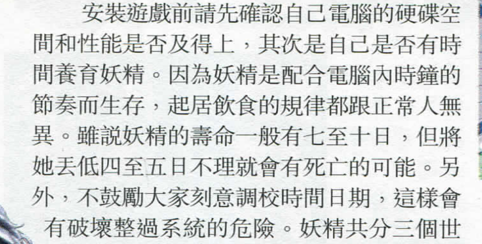




時之國的小妖精
妖精版他媽哥池

生產商：BANDAI
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95（推薦環境：PENTIUM166Mhz或以上／64MB／200MBHDD）
預定發售日：發售中
備註：對應DIRECT X 2TM

HI！歡迎來到時之國！我係時之國最偉大的女神。能得到這片軟件你真是相當幸運，希望你會好好培育初生的妖精，讓她世代交替，到最後她應該會誕生成一位像我一樣既美麗又偉大的女神哩！呵呵呵囉呵~來吧！加油啊！



安裝遊戲前請先確認自己電腦的硬碟空間和性能是否及得上，其次是自己是否有時間養育妖精。因為妖精是配合電腦內時鐘的節奏而生存，起居飲食的規律都跟正常人無異。雖說妖精的壽命一般有七至十日，但將她丟低四至五日不理就會有死亡的可能。另外，不鼓勵大家刻意調校時間日期，這樣會有破壞整過系統的危險。妖精共分三個世代，玩者由第一世代玩起，順利的話，至第三代完結後就是女神轉生的ENDING。EVENT當然是少不了的課題，搞不好她會離家出走，相反愛的告白就值得期待了。



■在浴室中飛舞的小妖精





■妖精的家就是你的家

■妖精的參數

QUAKE II

生產商：ID Software
發行商：ACTIVISION
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：英文版WIN95、P5-90以上CPU、16／24MB以上記憶體（WIN95／NT4.0）、DIRECT X5



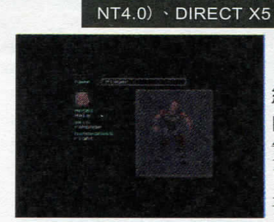
如果你喜歡《DOOM》式射擊動作遊戲的話，《QUAKE》這個名字你一定認識。最近《QUAKE II》的推出就引來一陣哄動。對香港人來說，當然包括怎樣在中文WIN95上安裝了。

筆者以一部P5-133配32MB記憶體，用WINFAST S280V2顯示卡，32BIT模色，直接安裝的話會被遊戲指出是不兼容的語文版本，但如果在硬碟上開一個名為「QUAKE2」新文件夾，將CD-ROM上\INSTALL\DATA內所有檔案都抄進去，然後執行QUAKE2文件夾內的QUAKE2.EXE檔案，就可以順利玩到。要注意的是雖然你經已將必要的檔都抄進了硬碟並且在硬碟上執行，但你仍是要將CD-ROM放在CD-ROM DRIVE內。





這一輯《QUAKE》除了一般的軟件3D外，還同時支援一般OpenGL加速卡、3Dfx加速卡和PowerVR加速卡。不過筆者就曾試過以另一部裝有32MB記憶體和6MB 3Dfx顯示卡的P5-160MMX來玩，發覺以640×480解像度來玩也竟然會窒，實在有點不對勁。



在此順便介紹兩個上集都有的秘密指令（其實已經不太秘了），讓一些初哥不致任人魚肉。兩個秘密指令都是在遊戲進行中按「`」掣（~掣）召出CONSOLE畫面，輸入「god」的話就可以進入不扣能源的GOD MODE神之模式，輸入「give all」就可以一次過得到所有武器和軍需品包括裝甲、頭盔、隱形和三倍攻擊力。要注意GOD MODE在每次過版時都要輸入，否則就會無效；而GIVE ALL也不是無限彈藥，所以用了一定數量之後要再輸入來補充。



SD高達戰爭



喜歡SD高達的遊戲迷現在可以在電腦上以更高解象度玩到《SD高達》了！

這個《SD高達戰爭》的遊戲其實不是新作，而是在早前BANDAI的遊戲機（其實應該叫MAC機）PIPPIN上推出的作品，到現在才推出WIN95版，是否遲了一點呢？

這《SD高達》作品所收錄的機種是直到《V高達》為止的，遊戲的玩法是傳統《大戰略》玩法，遊戲中多數任務都是奪取敵人的基地。由於每架戰機所能見到的範圍都有限，所以部隊前進時都要瞻前顧後，一方面要小心前面有敵人令自己處於被動的位置，另一方面又要注意自己的基地會否受到敵襲。

地圖上除了敵人的基地外還會有多個城市，佔領了這些城市除了能提高過版時的評價外，還可能得到有用的零件用以改造機動戰士，又或可作中途補給。要注意的是你只能用機動戰士來佔領城市，戰艦是不能佔領城市的。

遊戲中另一個好玩的地方是機動戰士的換裝。當機動戰士的得到一定程度的經驗值之後，就可以到戰艦或基地進行換裝，所謂換裝，可以說是一種升級，換了裝的機動戰士自然會愈來愈強。另外，你也可以在基地內替機動戰士進行編組，令小隊更能適應各種戰況。

製造商：BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：日文WIN95、P5-100以上CPU、2倍速以上CD-ROM、640×480 250色、DIRECT X5對應顯示卡、16MB以上記憶體





戦国美少女絵巻 空を斬る!!

戰國美少女繪卷 斬空！

製造商：TGL　遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM 預定發售日：98年2月
系統要求：日文WIN95、P5-100以上CPU、16MB以上記憶體、640×480 256色對應DIRECT X顯示卡、CD／MIDI／PCM音源對應音效卡

繼《FARLAND STORY古大陸物語》、《FARLAND SAGA》這些為人熟悉的SRPG系列之後，TGL明年2月將會推出一個全新的RPG《戰國美少女繪卷 斬空！》。《HYPER電腦遊園地》剛收到來自TGL的資料，當然第一時間跟大家介紹。

《戰國美少女繪卷 斬空！》是個以日本戰國時代，織田信長的歷史故事引伸出來的故事。遊戲有很多導賣的要素，首先當然是承繼TGL遊戲的傳統以可愛美少女掛帥，並起用了多位有名的聲優，女主角百地心就由擔當葛城美里和月野兔的三石琴乃負責。

此外，遊戲也有多種好玩的地方，首先戰鬥採取實時方式進行，除了普通攻擊、法術、技之外，隊友之間合作又可以使出二人或三人合體技。另一項吸引之處是其「更衣系統」——各角色可以在遊戲進行中更換多種不同的衣裝，不同衣裝都會影響角色的行動和戰鬥能力，例如穿上忍者的黑衣會加快速度但亦同時增加遇上敵人的機會，穿上村民的服飾就會較容易從村民口中套取情報。此外，遊戲中有很多迷你遊戲，看來真是玩法多多。

由於這遊戲的故事是引伸自歷史故事，所以會有很多日本的歷史人物如織田信長、森蘭丸、石川五衛門等登場，而故事的發展也相當錯綜複雜。故事以一個生長於伊賀的16歲少女百地心為中心，講述這初出茅蘆的女忍者在很多時而輕鬆、時而嚴肅的事件中結識三位與自己有相同胎記的女忍者猿飛加乃、白鷺泉和雜賀京，從而發現自己驚人的身世秘密。



■百地心是個擁有未知潛能的見習女忍者



■猿飛加乃雖然跟心有門派之別，但卻能成為好朋友



■很少表現感情變化的白鷺泉是甲斐國武田忍的倖存者



■雜賀京是個神槍手，但頭腦不太好



■蘭丸——相傳他是在本能寺事變中殺死信長的人，他會否是遊戲中的最後波士？

■織田信長——眾所周知的野心家，是百地心的殺父仇人



■不同隊友的組合會令隊員在戰鬥中學會不同的合體技，變化相當大



■女扮男裝就可以進入女孩子不能進去的地方——「更衣系統」對遊戲有極大的影響



WING COMMANDER PROPHECY
THE ULTIMATE SCI-FI COMBAT SIMULATION

生產商：ORIGIN
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM×3
系統需求：WIN95
必需環境：PENTIUM133Mhz（有支援之3D CARD）或166Mhz（無支援之3D CARD）／150MB未壓縮之硬碟空間
記憶體：32MB
預定發售日：發售中
備註：對應DIRECT X 5.0

在《WING COMMANDER：PROPHECY》的世界裏，你是TERRAN CONFEDERATION SPACE（TCS）FORCE的機師。除了操縱戰機之外，玩者要做的事其實很簡單，幾乎一切事都發生於TCS的超級母艦MIDWAY上，或者在機艙之中。母艦內的設施包括應接間、READY ROOM、BRIEFING ROOM和飛行跑道。應接間是船員間飲飲食食的地方，在此可以跟酒保打聽一點情報，參考一下機體資料庫、KILLBOARD，又可以利用模擬器熟習戰機的操作。READY ROOM位於應接間和BRIEFING ROOM之間，在此玩者可以存取檔案，觀看以往的戰績。BRIEFING ROOM，是每位隊員聽取上級關於下次任務之指示的地方。BRIEFING採用INTEGRATED COMBAT INFORMATION SYSTEM（ICIS），玩者如有不明的地方可以按「REPLAY」重看BRIEFING一次，按「FLY」就會進入太空飛行。終於輪到戲肉了，在太空中真是險象橫生，九死一生，雖然準星移動和發彈都對應滑鼠和鍵盤，不過有JOYSTICK的話絕對要一試。通常我軍都有不只玩者一艘戰機參戰，跟敵軍（一種不說人話的外星人？）接觸時就會發生一輪混戰。當見自機四面護罩失去兩面或以上，而機體又呈紅色狀態，甚至出現EJECT字樣，至此還是按Ctrl＋E逃生比較好，雖然這任務是沒辦法完成，但總算有命試試去完成下個任務。





■他就是主角了



■SIMULATOR：本身都有一定難度

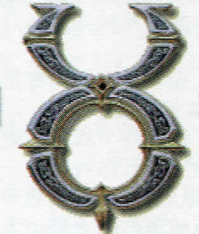
■BRIEFING的ICIS

■TACTICAL DATABASE：資料庫包括每部戰機戰艦的各種參數。玩者可以將圖像放大、縮小、迴轉，甚至改變顏色



文：仁魂
鳴謝：神之黃昏、J.J.

ULTIMA ONLINE



城鎮篇～上

最近《ULTIMA ONLINE》的技能數值作了改變，由整數計算改為小數點計算，使技能提昇方面更為仔細，另外的大新聞便是，Origin 取消了某位玩者的戶口，至於詳情會在後面的「UO雜談」講述。今次主題是關於城鎮內的問題。

有甚麼東西賣？

在ULTIMA ONLINE的世界，其實也有很多種類的商店，不過大家只能夠在門口的招牌，得知那商店的性質，現在就逐一為大家講述，然而其中一些是由兩類商店組合而成，只要大家記着這些門牌，便萬無一失的了！

此外，提醒大家一句，貨品的價格是隨時浮動，最主要的原因是貨源的關係，若果貨源充足的話，價錢當然便宜，相反貨源短缺的話，價錢便會略為回升。故此在大家向各店主出貨的時候，假使他不肯買進的話，就不要這麼快捨棄那些貨品，應該去到其他同類型店舖，嘗試出售。



武器店——

主要販賣一些武器，包括刀劍、棍棒等等，有部分武器店更有煉鐵爐以及打鐵台給大家煉製武器。



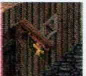
防具店——

主要販賣一些防具，例如：盔甲等等，有部分防具店更有煉鐵爐以及打鐵台給大家煉製武器。



藥品店——

主要販賣一些藥品，最近我們發現以藥品賺錢好方法，便是你的煉金術(Alchemy)技能有近15點左右，然後一次過買入100瓶空樽，價錢為3GP一瓶，然後購入一些價值2GP的材料，如蜘蛛絲(Spider 掇 Silk)、大蒜(Garlic)等，之後不停地磨成藥水，通常純利都有300元。



醫療店——

若果自己的治療術(Healing)不足的話，可以來到這裏。



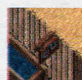
魔法店——

通常都有兩種，一是販賣魔法材料，另一是販賣魔法卷軸。



魚店——

主要販賣魚類，大家釣到魚獲的時候，知道往哪裏出售嗎？



馬店——

主要販賣馬匹，方便大家出外活動，據知最近增加了一款馬匹，性能相較為好。



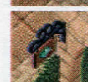
麵包店——

主要販賣麵包。



肉食店——

主要販賣肉食。



寶石店——

主要販賣寶石，通常大家可以在迷宮中，Orks 的寶箱內找尋得到。



雜物店——

基本上甚麼東西都可以在這兒販賣，例如背包、牧羊人枴杖、箭矢等等。



衣物店——

大家可以在這處買線球織布，而且自己所製造的衫褲、裙子、披肩、頭巾等等，通通來這裏出售。



木具店——

主要販賣各式各樣的木具，不過想賺錢的話，都是製造一些寶箱。



旅店——

其實旅店並不是給你的角色休息之處，而是讓你自己離開，因為從其他地方離開遊戲的話，是仍然在那處停留數分鐘，所以若你給別人攻擊而不敵的話，最好還是逃跑，不要愚蠢得離開遊戲，否則一定會白白死去。



全球都有分行的銀行

如果真是很幸運，賺到極多金錢的話，絕對要去一去銀行，在那　鍵入「bank」，便會出現一個銀色鐵箱，大家便可以存款的了，不止是金錢，所有東西都可以存放其中，而且一定是百分之一百安全，更甚者你往那城鎮去，也能在那處的銀行取回自己的東西。



若果大家希望提款的話，除了以上的方法之外，亦可以鍵入「Withdraw (提款數目)」，而要觀察自己戶口的情況，也只需要鍵入「Balance」或「Statement」便可。

不過有時候進行大買賣時，隨身帶有大數目的金錢是一件危險事情，其實如果交易款額超過2000GP或以上，電腦便會自動從你的戶口中提款。

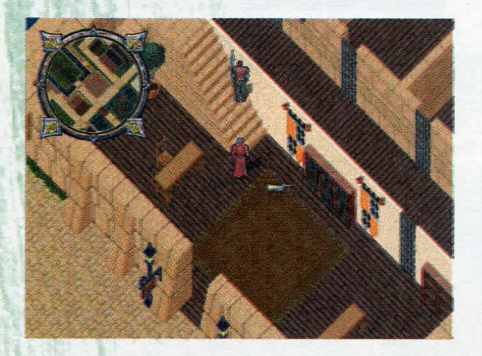


九條有用的問題

有時候大家可以從非玩者角色的口中，得到一些珍貴的資料，現在仁魂列出最為有用的九條問題。



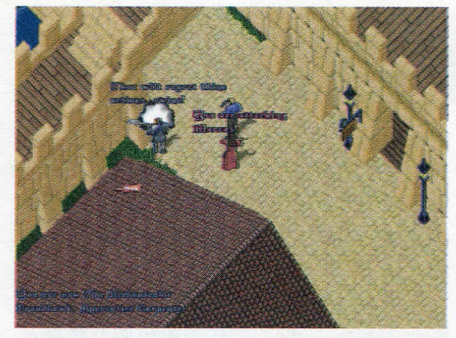
Where am I?
What time is it?
Where is it?
How are you?
What do you need?
Have you heard any rumors?
What's the lastest news?
What is there to do around here?
Anything interesting going on around here?



UO雜談

最新的一批《ULTIMA ONLINE》已經來港，價錢非常W便宜，30日免費版本約港幣480元，而且更附送兩款Electronic Arts的舊有遊戲，都幾有吸引力。

說回最近有人被取消戶口的事件吧！Qrigin發現一名玩者得知一個Bug，能夠複製金錢，不過沒有告訴有關方面知道，反而公布天下，然而由於這位仁兄以極快的速度，興建房屋和城堡，引起了Qrigin的看意，終



於揭發出這件事情，所以取消那人的戶口，並對其他同謀者發出警告信。

其實在申請戶口之時，同意書已經表明絕不可修改遊戲，而且若發現一些Bug的話，必須要通知有關方面。這一點是很重要的，能夠使遊戲更為公平，最明顯的例子便是最近增加了不少Player Killers，特別是「Baja」這伺服器，令不少玩者提出不會繼續其戶口。此外，仁魂亦得知有些Player Killers在道路上興建城堡，使其他玩者必須從中經過，再藉以殺死他們，然而遊戲中規定，玩者絕不能在道路上興建城堡，所以仁魂亦已把這情況向有關方面作出反映。





如何逃避Player Killers？

說起Player Killers，的確令不少人氣憤，他們更組成追殺Player Killers聯盟，好像最近神之黃昏參與的組織，便結合成40人軍團，追殺Player Killers，仁魂也從其他朋友得知，當時場面很壯觀。

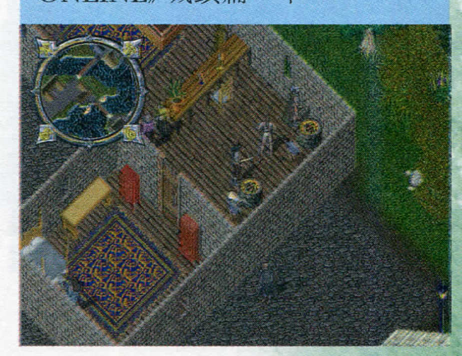
若果能力很低的你希望避開這些Player Killers的話，最好的方法是逃走啦！其次是去到一些較新的伺服器，還可以試用這種方法。往城外行走的時候，手上不要拿着東西，一來不引起別人的注意，二來便是製造煙幕，令其他人以為你是魔法師，因而有所顧忌，情況好像一些能力極高的玩者，刻意赤裸身體地行走。





後話

想不想知道如何興建房屋和城堡？又如何購買船隻？除了步行、騎馬和乘船之外，還有甚麼方法，從城鎮之間往來，而且更為安全？又是否希望知道我們一眾人所發現，提昇能力的最快方法呢？（並非遊戲的Bug！）一切一切盡在下期——《ULTIMA ONLINE》城鎮篇～下。



BLADE RUNNER

文：仁魂

系統說明

在開始《BLADE RUNNER》的攻略之前，首先把一切注 意事項詳述。第一件事是整個遊戲中，大家基本上只需要使用滑鼠控制畫面上的箭咀，便已經足夠的了。

灰色箭咀其實是沒有任何作用，可以不理。

當箭咀指向人物或物件時，變成綠色的話，代表可以前去談話、查看和撿起。

若按動滑鼠右鍵或空白鍵時，便會進入攻擊模式，而畫面中的三個箭咀化為紅色的話，就可以作出射擊。

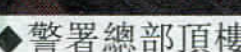


按Esc鍵的話，便來到Option畫面，其上方的六個按鈕中，只有三個要特別說明。左一是Setting，大家可以看到底下McCoy的一連串表情，建議大家選擇問號的那一個，這樣便能自行選擇McCoy詢問的問題，方便進行遊戲。

至於左三和左四的按鈕，分別是記錄（Save）及載回（Load）遊戲。

警署總部

2019年的洛杉磯警署總部共分五層，最頂樓的是停車場；三樓是研究所，當大家把所得的資料上載（Upload）之後，可以來這裏聽取分析意見；二樓則是射擊練習場和ESIPER室；一樓是警署大堂，向畫面下方去，是可以來到探長Guzza的房間；至於地庫則是囚牢。

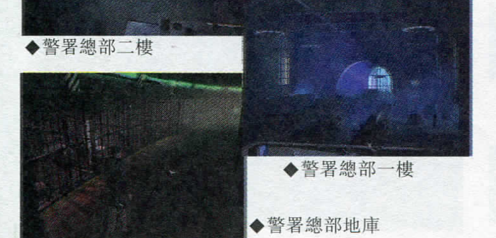


◆警署總部頂樓



◆警署總部三樓

◆警署總部二樓



◆警署總部一樓

◆警署總部地庫

攻略前話

《BLADE RUNNER》號稱為「實時立體冒險遊戲」，然而經過多番印證，所謂的實時，只不過是玩者有可能沒法取得一些證據罷了，對故事流程沒有甚麼大影響，總之證據並不重要，只要大家能夠進行了所有行動。

此外，在載回遊戲畫面中，可以看到「New Game」一項，能夠調較遊戲的難度，不過其實難度的分別，只是「Easy」模式有無限的子彈（Ammo）和金錢，而遊戲的進行，觀賞的片段以及結局，都與「Hard」模式一樣，至於用甚麼模式來進行，就由大家自行判斷了！

動物兇殺案

21世紀初，Tyrell公司進行NEXUS計畫，生產無論是體能、智慧都甚高的生化機械人Replicant，並派往殖民星OFF-WORLD作戰，然而Replicant希望增加自己的壽命，於是秘密潛入地球，特種警察部隊BLADE RUNNER便是奉命追查以及殺死這些Replicant，他們不是稱之為殲滅，而是淘汰。

時為公元2019年11月，地點是洛杉磯。



話說寵物店店主正在威脅一名十四歲女孩Lucy強留下來之際，突然有名男子走進來，於是Lucy趁機逃走，至於店主則被那名男子動粗，店主苦苦哀求之際，男子和他的拍檔竟然是來這裏射殺所有動物，只聽見一輪鎗聲．．．



鏡頭一轉，成為Blade Runner不久的Ray McCoy返回警署總部，他去到探長Guzza的房間，Guzza便要求McCoy調查剛





剛發生的動物兇殺案。當McCoy去到頂樓時，在那裏碰見女同僚Steele，寒暄一番後，雙方各自離去。



McCoy來到寵物店之後，首先從門前的警官取得案發現場的初步資料，見到那大羣的圍觀者，便叫那警官盡快清理現場。McCoy執起了地上的汽車泵把，檢查消防栓、垃圾桶和門窗的子彈痕跡，便走進入寵物店。

進入的第一件事，便是發現地上的足印，這時候McCoy執起了旁邊的子彈殼，前去和店主說話，那店主只能給予少許有用資料，於是就問一問他關於Lucy的資料，取得她的一封推薦信，四處巡視發現天花板上有部攝影機，便向店主取得一枚圖像CD。

McCoy走向上方的桌椅那處，取得桌上的糖果棒及附近的玩具狗，欣賞牆上圖畫，並執起地上的筷子，令他想起應該往唐人街（China Town）一行，不過離開之後，McCoy卻返回家中。



在大廈頂樓停車場，McCoy走向上方的電梯，按電梯的最大按鈕，回到自己家中，向愛犬餵給糖果之後，把CD放入大廳中的Esper。



〔仁云：除了家中之外，警署總部二樓的Esper室亦有一部，只要大家有圖像CD，

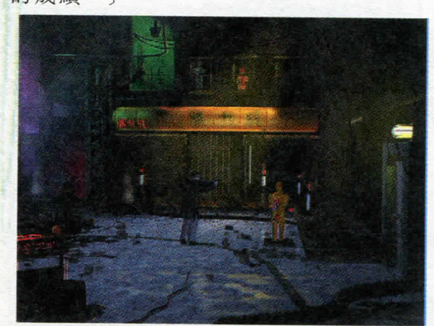
便可以隨時按動Esper。每一次的按動都會列出一連串圖片，指向希望放大的圖片，至於想放大當中某一部分的話，用滑鼠拉出綠線，把那部分框着。〕

McCoy從第一張圖片找出了Lucy的樣子〔注意老虎籠〕以及上方桌面的清單，在另一張圖片中找出疑犯3C-FM9J的樣子，門外汽車的外形和其車牌，然後他進去左上方的睡房，看看牆壁上的留言機有沒有留言，然後小睡一會，返回警署總部。去到警署總部二樓的射擊練習場，與人寒暄一番之後，McCoy進入練習場大殺一番。





〔仁云：玩法很簡單，只要把所有罪犯公仔擊倒，但怎樣分辨好人與罪犯呢？看見那人手上拿起藍色小手鎗，便狠狠的轟下吧！每完成一版就向左方走去，總共四版，之後可以在Esper室門前的螢光幕，知道自己的成績。〕





練習完畢之後，McCoy決定往唐人街一趟，他首先詢問穿着紅色皮革的顧客，卻不得要領，更給那位肥店主催趕，於是轉問咖啡店店主，取得一些關於Lucy的資料，這時看到那位肥店主Zuben走入廚房，McCoy便跟隨前去。〔請進行記錄！〕Zuben極力否認認識Lucy，但他突然間向McCoy推倒湯鍋逃去，McCoy立即起來，隨着Zuben的路線而追去，在垃圾箱旁邊見到一位乞丐，打發他離開後，可以在垃圾箱內找到那輛汽車車牌。



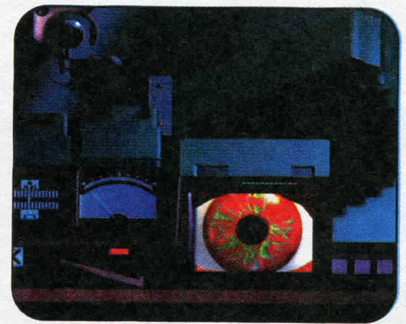
進入那幢建築物，McCoy發現空無一物，於是向上層而去，可是走廊盡頭的大門緊緊上鎖，故此只好返回警署總部。



〔仁云：其實你是可以射殺那名乞丐，殺死後按下垃圾箱的話，McCoy會把屍體收藏在裏面，當然你是沒法找到車牌。另外，若果Zuben不襲擊你的話，可以出外走一走，再次回來。〕

McCoy進入地庫的囚牢，找惟一的疑犯問話，發覺原來那輛汽車早已報失，只好前往二樓的Esper室，把所得的資料上載，然後回家。

〔仁云：問話的時候，可能會有測試機出現，測試對方是人類或是Replicant，首先大家按動左側的紅色按鈕開始測試，之後按動右側的三個按鈕發問，由左至右，問題的針對性為弱至強，當電腦有結果時，便會自動停止，而這處的答案是人類。

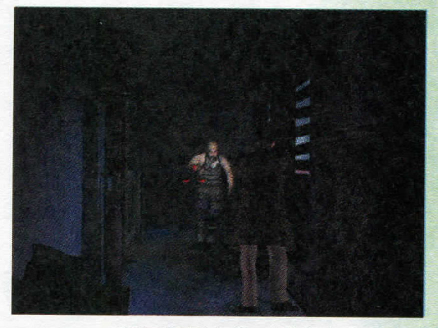


至今把所得的資料上載的確實地方是，Esper室內右側的電腦。還有回家之前，請進行記錄！〕

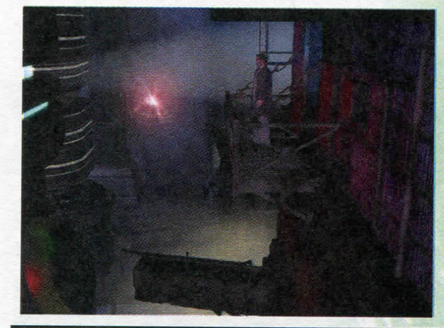
回到大廈頂樓，McCoy感到氣氛有些不對勁，於是拔出手鎗往電梯前行，果然Zuben拿着菜刀，從右邊殺出來，McCoy不顧一切把他擊斃。其後同僚Gaff到來，說明BLADE RUNNER只能淘汰Replicant，絕不可以人類，以及一輛Moonbus被騎劫，並且失去踪影。



〔仁云：其實還有另一種殺死Zuben方法，這便是在Zuben推倒湯鍋的一刹那，你要向右邊跳避，立即追隨而去，不要理會那乞丐，直至那道上鎖的大門，Zuben便會在你後面出現，擊斃他後搜索屍體，便會找到Zuben身為Replicant時的照片。此外，回到家中的大廈頂樓，Gaff亦會說出Zuben是騎劫Moonbus的疑犯之一。〕



McCoy返回睡房之後，便會走出露台感慨一番，他查看留言機，躺在床上睡覺。遊戲亦需要換入第二隻CD····





下期預告 外賣殺手





生產商：FALCOM
遊戲性質：SRPG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
／推薦環境：PENTIUM 100MHz或以上
預定發售日：發售中

VANTAGE MASTER

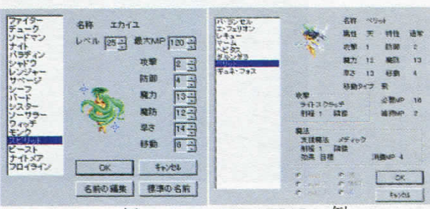
FANTASY SIMULATION RPG

整個世界的大陸和島嶼都被海洋所包圍着。利用工具，擁有能寫成文字的語言，操控NATIAL的，從來只有人類。整過世界都由四種元素所組成——天、地、水、火。正常來説，所有物件都是由這些元素所組成。然而在一些罕見的例子，物體是可以純粹由一種元素所組成。此類純正的物質是由高度精神集中的力量所實體化，它們被稱為NATIAL，即毫無雜質的意思。NATIAL亦分為天、地、水、火四大類，NATIAL沒有自己的思想，卻聽命於召喚它們的人，至於召喚它們的人則被稱為MASTER。要成功召喚NATIAL，MASTER必先要擁有強大的精神集中力和一些道具的幫助，因此具有這些能力的只限於少部份人。以進步的技能去生產工具，並以此進一步熟練本身的召喚技巧，依這種途徑，NATIAL散布於大地之上。

《VANTAGE MASTER》是什麼遊戲？

《VANTAGE MASTER》是描寫精靈召喚使決戰的幻想模擬RPG遊戲。每版一開始都只有兩名召喚師，他們要不斷召喚精靈（NATIAL）進行戰鬥。勝利的條件是要擊倒對方的召喚師，相反則算GAME OVER。召喚精靈要消耗MP，同樣地無論是召喚師或召喚精靈使用魔法，召喚師的MP都是會被扣除的。MP會在遊戲進行時慢慢回復，魔晶石的占據會令回復量增加，此外更有回復HP，加強防禦效果的作用，所以占據魔晶石是勝利的關鍵。至於HP，每個部隊的最大值為十。攻擊損傷方面，背刺所造成的傷害比正面攻擊所能造成的來得更大，因此每次移動後最好記得調整面對方向，另外地形所造成的效果也不能忽視。

正如前文所述，NATIAL分天、地、水、火四種屬性，四種屬性的關係是地剋水、水剋火、火剋天、天剋地，依此關係你會發覺攻擊損傷可以有一擊必殺和毫無損傷兩個極端。除此之外NATIAL有日型、夜型兩大類，大家可會留意版圖會有日夜之分？

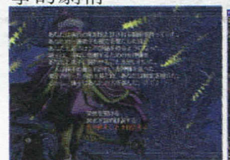

■MASTER一例　■NATIAL一例

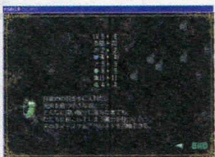
關於模式

SCENARIO MODE



SCENARIO MODE分NORMAL、EASY兩種難度，NORMAL的話敵MASTER的等級會跟玩者的同級或者稍高，EASY的話敵MASTER的等級則會稍低。在這個模式玩者不能選擇自己喜歡的MASTER類型，必先要做一個心理測驗，電腦才會為你選出十八種MASTER的其中一種。最初玩者MASTER的等級只有一，每過一版等級和能力都會上升，同時會獲得新的召喚道具或魔法。起初能選擇的版圖只有四幅（PHASE ONE），完成特定的版數後能選擇的版圖自然會增加，當然也會交待故事的劇情。


■心理測驗


■過版的獎品

EXPERT MODE

EXPERT MODE全部由八版構成，是給自認專家的玩家挑戰之模式。難度非常之高，每一版很明顯都是對敵MASTER較為有利。雖然一開始就有齊所有NATIAL和魔法，喜歡的MASTER類型卻不能隨意選擇，情況跟SCENARIO MODE時的一樣。

FREE BATTLE



自由戰鬥的模式，敵我雙方MASTER的能力值、類型可以隨意調校，甚至雙方能召喚的精靈、使出的魔法亦能隨意增減。FREE BATTLE MODE內包括了SCENARIO、EXPERT兩個模式的所有地圖，並追加了FREE BATTLE獨有的版圖。玩者可以設定是人與人的對戰、人與電腦的對戰、即使是電腦間的對戰亦無問題。

MASTER之魔法一覽

名稱	類型	射程	效果	消費MP	備註
UP TIDE	支援	0	全體	32	在兩小時間提升水位的魔法（影響移動範圍造成水浸的傷害），能化解DOWN TIDE的效果
DOWN TIDE	支援	0	全體	32	在兩小時間降低水位的魔法，能化解UPTIDE的效果
ヴァニッシュ	攻擊	3	目標	26	對一名敵人造成大損傷的攻擊魔法。無屬性影響，不受牆壁等地形效果的影響。攻擊力視MASTER的魔力而定
BLESS	回復	0	全體	16	我方所有的NATIAL之HP都回復一點
MEDIC	支援	3	目標	12	回復金化、銀化、凍結等不良狀態，射程不受障礙物的影響
CONSOLID	支援	3	目標	34	讓一名敵人金化而長時間不能移動的支援魔法，持續時間視乎MASTER的魔力。射程不受障礙物的影響

文：莫探員

音樂網站播禁歌

樂隊PRODIGY的新歌《SMACK MY BITCH UP》(乜個名咁……) 因內容涉及暴力(打女人！)及吸毒，被婦女團體的投訴，指歌曲含有「不良成份」，於是美國MTV決定禁止在其電視台播放。但各位網友仍可在MTV的網站及另一個音樂網站JamTV仍可看到此曲的QuickTime檔。觀眾會先看到一則警告，指該曲「有露骨的性描寫，並含有性交、暴力及其他成人內容，如你選擇繼續收看，則代表你認為你不會受此物品內容影響，並且年齡合乎法例容許觀看成人物品者」(中譯)。JamTV主席更聲稱，為了給觀眾一個選擇機會，清楚地讓人知道此曲的某些觀點是備受批評，所以繼續播放該影帶，並希望未成年觀眾自律。不過……





「彈出」WINDOW買廣告

最近漫遊不少會員制網站如AMERICA ONLINE、GEOCITIES等，都發現除網站的橫額廣告 (BANNER) 外，更會有一個載有廣告的獨立視窗彈出來，此類技術以JAVASCRIPT控制，稱為「POP-UP」。業內認為，由於彈出式廣告與網頁內容分開，有一種「相關但不相屬」的印象，而經調查所得，網友對廣告的「探訪率」為3%至5%，比一般橫額廣告的1%為高，極受廣告商歡迎，更相信會是一條新闢的發財路徑。

不過與此同時，亦有不少網站會員炮轟的聲音，因「POP-UP」廣告不論閱讀與否，都要網友親手將其視窗關掉，對網友瀏覽網頁造成滋擾，為此而非常不滿。但到現時為止，未有聽聞因「POP-UP」而構成任何技術性錯誤，例如撞壞瀏覽器或出現錯誤訊息等。所以，雖然現時網友對廣告的反應傾向負面，但「POP-UP」格式成為會員制網站的廣告標準，將會是勢在必行了。

SIERRA網站，失守中招！

繼「YAHOO！」及「FOX」後，電腦遊戲網站SIERRA ON-LINE亦告失守，慘遭HACKER (黑客) 伏擊，令其主網頁失蹤3小時。SIERRA表示，事件純屬「個人行為」，對網站的信用卡系統及數據庫未受影響。事關這位HACKER只能在網站首頁攪事 (有點像衝擊新華社門口的示威者)，而SIERRA在事發後已委任一名保安專家研究出事原因，與及有效地防止事件再次發生。不過其發言人卻對事件的動機拒絕作出任何推測。

其實HACKER「打攪」網站的消息時有所聞，不過他們目的未必是有意偷取機密資料，或者作出嚴重破壞，就如「YAHOO！」及「FOX」的改頭換面事件便是一個好例子。所以大家估計其動機多數是為了在HACKER之間增加知名度，而非蓄意搗亂生事。





狗仔大隊長：PC仁魂．改

餘波未了．．．

就Windows 95 OEM加入Internet Explorer 4.0的問題，Microsoft已經向電腦商給予三個提議，分別是繼續現在的版本；由Microsoft刪除IE的檔案；用回最初版本的Windows 95。

不過由於最近Microsoft表明沒有辦法可以完全刪除Internet Explorer 4.0，所以爭執仍然存在，現在Jackson法官暫定今個月十三日，接見Microsoft和美國司法部對這問題作出商討。

另一方面，Microsoft的死敵Netscape宣布正在計畫使Netscape Communicator不單是安裝程式那麼簡單，而且可以成為預設程式，以及刪除Internet Explorer程式，相信將會又爆發一場大戰。想不到中場休息，都有這麼多好戲觀看。

最新一輯ULTIMA

Origin宣布正在製作最新一輯的ULTIMA，暫名為《ULTIMA IX: ASCENSION》，監督是Del Castillo (曾負責C&C和Red Alert)，預計會在今年年底推出，以及對應Direct3D和3Dfx Voodoo。

據知這一輯的ULTIMA一反以往，會採用類似《Tomb Raider》的視點，而且有關方面希望把遊戲形成一個真實的世界，其中一些NPC是會自行走動到其他地方。至於詳細的情況，密切留意日後的報道。

此外，有關方面表示會在二月左右，推出《ULTIMA》一至八集的組合版本。

Eidos推出成人向遊戲

Eidos將會推出由Black Dragon Production製作的遊戲——《Riana Rouge》，性質和《Tomb Raider》一樣，是動作冒險遊戲，故事是講述一名野性非常的秘書，在頂撞其無理上司之後，突然去到另一個次元世界。

主角是由Playmate (花芯公子女郎) Gillian Bonner飾演，相信這遊戲的成人味道很重，無他的，事關Black Dragon Production的主席也是Playmate一名。

Windows 98測試報告

最近已經有人公開Windows 98 beta版本的測試情況，首先「新增/移除程式」當中，是沒有給你移除Internet Explorer。此外，Windows 98有「windows update」選擇項目，讓你取得Windows、打印機、數據機以及其他配件的最新驅動程式。

由於增加了「虛擬記憶體」的數值，所以大部分的程式啟動時間都快了大約百分之三十，最明顯的情況更見於Microsoft Word。

另外，Windows 98沒有了95的探測驅動程式和程式是否關閉的功能，所以關機的時間相對為快，不過當中亦會給大家儲存和關閉檔案的機會。

Windows 98有名為「FAT32」的新系統，能夠使每個硬碟容量超過2GB，而且更有名為「Tune Up Wizard」的程式，協助大家修復硬碟的問題，刪除沒用的檔案等等的工作。

場外消息

．Microsoft遊戲《Age of Empires》有Update程式Download，除了修改一些Bug之外，亦增加一些系統，例如可以修理船隻，受到攻擊的話，附近的部隊會前來相助。網址：www.microsoft.com/games/empires/

．《Starcraft》的測試人員名單已經公告，1000名人士當中，有四名來自香港，不過如果你從battle.net以外的網址登記的話便要等等，至於可以成為測試人員的朋友，就留意自己的E-mail了。

．Microsoft會和Silicon Graphics合作發展最新的3D API(Application programming interface)，預計99年中面世。



主理：壞腦奇俠

壞腦軟件答問室

歡迎各位蒞臨「壞腦軟件答問室」，凡關於電腦上的一切奇難雜症、安裝拆除、操作疑問、攻略難關……即管寫信來，在下一定會竭盡所能，為大家排難解困。閒話休提，立刻解答第一位讀者來信。

WINDOWS 95「中、英、日」大結合

編輯先生：

你好，謝謝你看我的來信，也很感謝你設置這個問答室，現請你代為解答下列問題，不勝感激。

(1) 本人的PC，是IBM原裝機，只有英文版的WINDOWS 95，我不是很懂電腦的，所以自己裝不到中文WINDOWS 95，想請人回來裝，又怕被人欺騙，現在看中一間，但他說裝的是OSR1的版本，更可以三個WINDOWS 95 (中英日) 兼容，有沒有可能的呢？那OSR1又是什麼呢？

(2) 由於本人的電腦只有英文WINDOWS 95，所以玩不倒中文GAME，有沒有其他方法補救？另外，如沒有日文WINDOWS 95，又想玩日文GAME，以我這種情況，可能嗎？有什麼辦法？

(3) SD RAM和 EDO RAM有什麼分別？本人用的是SD，只有16MB有需要增加嗎？另外有3.2GB HARD DISK，若用於處理文件方面，夠用嗎？

(4) 有時電腦不知何解HANG機，有沒有辦法弄熄它？我每次都是按POWER關掉，聽聞此舉有害，是否真的？

(5) IE 4.0是什麼？有何用處？另外DIRECT X，本人一直不知它為何物，希望你能簡略解釋一下。

最後再一次謝謝你答這封信，另外希望能量快刊登，因本人要在短時間內對安裝WINDOWS 95一事作決定，千萬個多謝。

祝遊戲誌銷路節節上升。

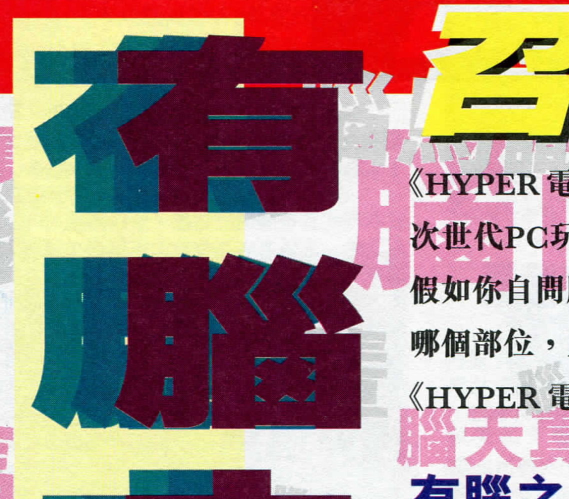
讀者冰上

讀者冰：

(1.) 想於原裝機安裝其他版本WINDOWS 95實在有點困難。因一般大牌子電腦如IBM、COMPAQ、AceR等都會預先將WINDOWS 95裝好在機內，重新安裝亦只可用回廠商提供的REBUILD DISC，並不會另外附上可分別安裝的驅動程式(DRIVER)。在下就曾經向某牌子原裝機挑戰，嘗試自行安裝，但因找不到SOUND CARD驅動程式(連網站都欠奉)宣告失敗。其實只需尋到主機所有DRIVER，再安裝系統選擇程式(SYSTEM SWITCHER)，要一部電腦「中英日」三套WINDOWS 95相互兼容，絕對有可能。建議你先向廠商要求取回各項配件的獨立DRIVER，成功取得後再找些對電腦有認識的朋友，介紹相熟電腦店舖。安裝前，一定要與店主事先聲明不拆機，避免因此而直接破壞原廠保養合約的風險，保障自己權益。問題中提及的OSR1的版本，其實是WINDOWS 95的SERVICE PACK 1，即是修訂版。但與WINDOWS 97不同，因後者屬OSR2，與其他WINDOWS同存會有問題出現，這點要分清楚。

(2.) 要視乎遊戲而定。問題不是英文WINDOWS 95本身不能讀入中文及日文字元，反而是安裝後不能顯示文字才是最令人困惱的原因。但好些遊戲所用的字款其實是以圖形檔來顯示，在台灣本土GAME尤為明顯。因其使用的大部份都是中文WINDOWS 95並無供應之字款，全屬自建字庫，不會牽涉到電腦系統字庫因而「順利過關」。所以無論中文或日文GAME，不妨留意包裝上的遊戲字款，若不是以細明體或明朝顯示，則可能有機會O.K.了。

版位所限，下期繼續！



召喚

《HYPER電腦遊園地》是本要跟過去所有電腦遊戲雜誌與別不同的次世代PC玩樂雜誌，我們快將大展拳腳，需要各方面的電腦專材。假如你自問腦筋發達、知識淵博、消息靈通，無論你的腦袋生在身體哪個部位，只要你真的有腦，就別讓它埋在椅子底下受盡委屈，來信《HYPER電腦遊園地》應徵編輯或特約撰稿員吧！

有腦之人入伍熱線：2380-2223

有腦之人入伍 FAX 線：2866-2618

有腦之人入伍 EMAIL 線：pcplayer@glink.net.hk



你無上網都能參與！DESKTOP玩完計劃

系主任：「求我道」米奇
講師：「游軟鬼」仁魂
助教：「駭客行」神之黃昏

第三課

各位同學！又到邪惡教室的上課時間。進行了基本課程的第三講，也是時候涉及文字和跑馬燈方面的問題了。

載入純文字，不如自己來

首先說說關於文字的按鈕吧！關於文字的按鈕是設置於一連串按鈕的最上方（圖一），由左至右開始，第一個是字型，跟後的便是放大及縮小文字的點數，隨後的那三個按鈕都是大家所熟悉的，分別是粗體、斜體及底線，至於最後的便是給大家調較文字的顏色。

而按入文字方面，正如題目所說，最好都是從「Front Page Express」直接輸入，原因？大家可以看看圖二的示範。

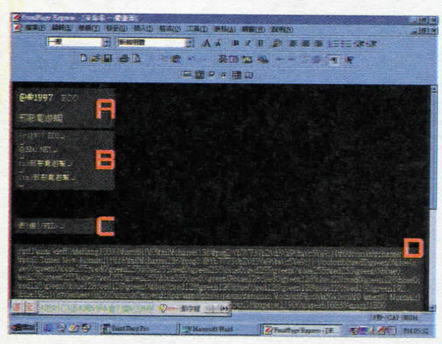
A：便是從「Front Page Express」直接輸入，當然沒有問題。

B：仁魂首先儲存成「沒有分列符號的純文字」檔案，然後載入後的情況。

C：便是把Windows 95的Word檔案載入的表示。

D：便是把Windows 95的Word檔案以HTML載入的後果。

由於我們的作品都是放入桌面，給自己欣賞，所以不用理會字型的問題，而轉換字型的話，只需選取（Highlight）那些文字便可。



◆圖二

此外，把文字超鏈結的話，也是選取那些文字，然後用回上課所教的方法。



◆圖一

跑馬燈＝捲動式字幕

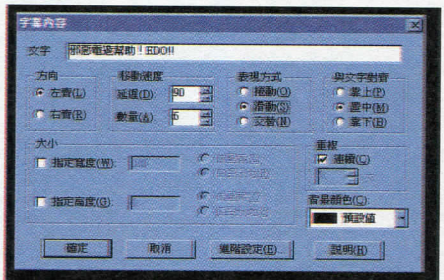
希望加入跑馬燈？首先按下「插入」，再選取「捲動式字幕」，便會出現一個視窗（圖三），大家在這處可以決定跑馬燈的顏色，也可以鍵入其中的文字，當然中文也是可以，至於捲動、滑動和交替是甚麼呢？簡單來說，捲動是逐格地移動，滑動的移動則比較流暢，而交替便是文字不停地左右移動。至於跑馬燈的大小，現在不用理會。

連移動速度也能調較，為何不能選擇字型和點數呢？方法是返回「Front Page Express」，選取那些文字（圖四），按滑鼠右鍵，選取字型內容便可。

想改變跑馬燈的大小，只要滑鼠箭咀按跑馬燈一下，便能夠改變（圖五）。

還有另一個加入跑馬燈的方法，首先處理好文字的字型、點數等工序，然後選取那些文字，按下「插入」，再選取「捲動式字幕」。

大家可以把作品放至桌面測試（圖六），方法可以參考上一課，那麼今課亦已圓滿結束。



◆圖三



◆圖四

邪惡電遊幫助！EDO!!

◆圖五



◆圖六

下次會停課？

沒錯！下次的確是會停課的，事關年近歲晚，我們「邪惡電遊幫」希望教大家一些應節的東西，甚麼東西？下次準時來上課便會知道啊！

電腦遊戲時間表

紅色字代表18禁遊戲

美國電腦遊戲(截至1998年第1季)

日期	遊戲	開發商99
97年12月29日	Balls Of Steel	GT Interactive
97年12月29日	Duke Nukem 3D: Carribean level pack	GT Interactive
97年12月29日	U.S.C.F. Chess	Interplay
97年12月29日	Gun Metal	Mad Genius Software
97年12月29日	Montezuma's Revenge	RandomSoft
97年12月31日	Front Page Sports: Ski Racing	Sierra
97年12月31日	Front Page Sports: Trophy Bass Deluxe	Sierra
98年1月1日	Zhukov's Campaigns	Arsenal Publishing
98年1月1日	H.E.D.Z.	Hasbro Interactive
98年1月1日	Sorry!	Hasbro Interactive
98年1月1日	HyperWar	Ignite
98年1月1日	MagZone	Ignite
98年1月1日	Resurrection Earth	Ignite
98年1月1日	Tales From The Crypt	Ignite
98年1月1日	Adrenix	Playmates Interactive Entertainment
98年1月1日	Monty Python's The Meaning Of Life	Playmates Interactive Entertainment
98年1月1日	Drachen Zor	Southpeak Interactive
98年1月1日	RayMan Gold	UbiSoft
98年1月5日	Duke Nukem 3D: Winter level pack	GT Interactive
98年1月5日	Delirium	Interplay
98年1月5日	Evolution	Interplay
98年1月5日	JetFighter Gold: Full Burn	Mindscape
98年1月5日	Police Quest: SWAT 2	Sierra
98年1月5日	Quest For Glory Collection 2	Sierra
98年1月10日	Dreams To Reality	Interplay
98年1月10日	Worms 2	Microprose
98年1月11日	Weapons Free	Arsenal Publishing
98年1月11日	Settlers III	Blue Byte
98年1月15日	Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive
98年1月15日	Dominion Storm	Eidos Interactive
98年1月15日	Shadow Warrior: Wanton Destruction	GT Interactive
98年1月15日	Extreme Tactics	Media Station
98年1月15日	Hidden Wars	RipCord (Panasonic)
98年1月15日	Joe Blow	Sir Tech
98年1月20日	Overseer: A Tex Murphy Interactive Movie	Access Software
98年1月20日	StarCraft	Blizzard Entertainment
98年1月20日	Journeyman Project 3: Legacy Of Time	RedOrb Entertainment
98年1月25日	Magic: The Gathering - Plainswalker	Microprose
98年1月26日	Croc: Legend Of The Gobbos	Fox Interactive
98年1月26日	X Files: Unrestricted Access	Fox Interactive
98年1月26日	Quest For Glory 5: Dragon Fire	Sierra
98年1月27日	Burnout: Championship Drag Racing	Bethesda Softworks
98年1月28日	Flying Nightmares 2	Eidos Interactive
98年2月1日	Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe	Activision
98年2月1日	March Madness	Electronic Arts
98年2月1日	Ultima Collection	Electronic Arts
98年2月1日	Beast Wars	Hasbro Interactive
98年2月1日	Of Light And Darkness	Interplay
98年2月1日	Black Dahlia	Mindscape
98年2月1日	Planet Texas	Mindscape
98年2月1日	D Day '99	Playmates Interactive Entertainment
98年2月1日	Terra Victus	RipCord (Panasonic)
98年2月1日	Starship: Titanic	Simon & Schuster Interactive
98年2月2日	X-Fire	Sir Tech
98年2月4日	Jedi Knight: Mysteries Of The Sith	LucasArts
98年2月5日	JetFighter: Full Burn	Interplay
98年2月5日	Deathmatch Levels: Quake 2	Simon & Schuster Interactive
98年2月10日	Addiction 3D Pinball	Microprose
98年2月10日	Shadow Master	Psygnosis
98年2月11日	Rebellion	LucasArts
98年2月15日	Armor Command	RipCord (Panasonic)
98年2月17日	Battlezone	Activision
98年2月17日	Deadlock 2: Shrine Wars	Electronic Arts
98年2月17日	Populous 3: The Third Coming	Electronic Arts
98年2月18日	Last Bronx	Sega
98年2月18日	Touring Car	Sega
98年2月20日	Flesh Feast	Sega
98年2月24日	Interstate '76 Nitro Pack: The Vigilante Files	Activision
98年2月24日	MechWarrior II: Titanium Pack	Activision
98年2月28日	Tricky Decision	Purple Moon
98年2月	Grand Theft Auto	ASC Games
98年3月1日	Might & Magic VI: The Mandate Of Heaven - Limited Edition	3DO
98年3月1日	Might & Magic VI: The Mandate Of Heaven	3DO
98年3月1日	Pitfall 3D	Activision
98年3月1日	Iron Hand: Air Warfare In The Missle Age	Arsenal Publishing
98年3月1日	Elder Scrolls Adventures: Redguard	Bethesda Softworks
98年3月1日	Dark Project	Eidos Interactive
98年3月1日	Daikatana	Eidos Interactive
98年3月1日	Unreal	GT Interactive
98年3月1日	Liberation Day: Fallen Haven 2	Imagic Online
98年3月1日	Baldur's Gate	Interplay
98年3月1日	Die By The Sword	Interplay
98年3月1日	HardWar	Interplay
98年3月1日	Star Trek: Secret Of Vulcan Fury	Interplay
98年3月1日	VR Sports' Powerboat Racing	Interplay
98年3月1日	Space Bunnies Must Die!	RipCord (Panasonic)
98年3月1日	World Series '98	Sega
98年3月1日	Half Life	Sierra
98年3月1日	King's Quest VIII: The Mask Of Eternity	Sierra
98年3月3日	SiN	Activision
98年3月16日	Soldiers At War	Mindscape
98年第1季	Red Shift	Ignite
98年第1季	Space Trading	MegaMedia Corporation
98年第1季	Star Nations	MegaMedia Corporation
98年第1季	Submarine Titans	MegaMedia Corporation
98年第1季	Robotech	Mindscape
98年第1季	NBA Jam Extreme	Acclaim
98年第1季	Incredible Idiots In Space	ASC Games
98年第1季	Advanced Squad Leader	Avalon Hill
98年第1季	Tank Resistance 2024	Avalon Hill
98年第1季	Pandemonium 2	BMG Interactive
98年第1季	AD&D Hunters Of The Ralk 3D	CyberDreams
98年第1季	Antares Rising	CyberDreams
98年第1季	Species	CyberDreams
98年第1季	Toxic Squadron	CyberDreams
98年第1季	Wes Craven's Principles of Fear	CyberDreams
98年第1季	Confirmed Kill Online	Eidos Interactive
98年第1季	Double Trouble	Eidos Interactive
98年第1季	Riana Rouge	Eidos Interactive
98年第1季	Tomb Raider II: Expansion Pack	Eidos Interactive
98年第1季	RedLine	Electronic Arts
98年第1季	SimCity 3000	Electronic Arts
98年第1季	Soviet Strike	Electronic Arts
98年第1季	Alien Resurrection	Fox Interactive
98年第1季	BlueStar 3D RPG	Fox Interactive
98年第1季	Millenium Four: The Right	GT Interactive
98年第1季	Rob Liefeld's YoungBlood: Search & Destroy	GT Interactive
98年第1季	Galaxis	Ignite
98年第1季	Sqeezils	Ignite
98年第1季	Ubik	Interplay
98年第1季	DemonStar	Ionos
98年第1季	Nebula Fighter	Ionos
98年第1季	War Heads	Ionos
98年第1季	Magic of Xanth	Legend Entertainment
98年第1季	Dead Moon Rising	MegaMedia Corporation
98年第1季	Laser Combat	MegaMedia Corporation
98年第1季	War Games	MGM Interactive
98年第1季	Falcon 4.0	Microprose
98年第1季	Ultimate Civ II	Microprose
98年第1季	Battle Master	Microsoft
98年第1季	Devil's Own	Microsoft
98年第1季	OutWars	Microsoft
98年第1季	Reach For The Stars	Microsoft
98年第1季	Urban Assault	Microsoft
98年第1季	Trespasser: Jurassic Park	Microsoft
98年第1季	Athanor	Psygnosis
98年第1季	Fallen	Psygnosis
98年第1季	Island Of Dr. Moreau	Psygnosis
98年第1季	Sentinel Returns	Psygnosis
98年第1季	Zombieville	Psygnosis
98年第1季	Return To Krondor	Sierra
98年第1季	Lost World: Jurassic Park	Simon & Schuster Interactive
98年第1季	War Hawk	Sony Interactive
98年第1季	Master Of Empire	Stardock Systems
98年第1季	Stephen King's The Dark Half: Endsville	Toy Headquarters
98年第1季	Alien Alliance	Virgin Interactive
98年第1季	Aqua'Tak	Virgin Interactive
98年第1季	ArchMage: War Of The Wizards	Virgin Interactive
98年第1季	Escape From L.A.	Virgin Interactive
98年第1季	Heart Of Darkness	Virgin Interactive
98年第1季	Johnny Quest	Virgin Interactive
98年第1季	Star Trek: Voyager	Virgin Interactive

日本電腦遊戲(截至1998年2月)

日期	遊戲	開發商	定價(日圓)	通販價(港幣)
98年1月15日	DARKLAEN	ACTIVION JAPAN	7800	663
98年1月15日	私人花園	TETRATECH	8200	697
98年1月16日	CRAZY KNUCKLE II	JIK'S	8800	748
98年1月16日	迷路人的心情	FOREST	8800	748
98年1月23日	MISSING RING~COSMI HISTORIA VON CRAIN	ARGMIX	未定	
98年1月23日	骸	SAGA PLANETS	8800	748
98年1月23日	DIVI DEAD	C's WARE	7800	663
98年1月23日	MARS BALL	VANILLA	8800	748
98年1月23日	醒覺吧!目擊大王	BSD	5300	451
98年1月23日	夢的去向	FAIR DANCE	6800	578
98年1月23日	剛剛好天堂	MAY-BE SIFT	7800	663
98年1月23日	DAUL SOUL	AIL	8800	748
98年1月23日	2D格鬥創作室	ASCII	5800	493
98年1月25日	這裏是葛飾區龜有公園前派出所~追踪幻之寶!之卷	BANDAI VISIAL	10800	864
98年1月25日	BEEBUS與BIRDHEAD	BANDAI VISIAL	5800	493
98年1月29日	VIRTUA FIGHTER II SPECIAL PACK	SEGA	9800	833
98年1月29日	MIDGARD	BAROQUE	9800	833
98年1月29日	在燃燒中的火紅月亮下	BLUCKY	7800	663
98年1月29日	NOON	MICROCABIN	未定	
98年1月29日	飼	13 cm	8800	748
98年1月29日	世紀末退魔傳	DESIRE	8800	748
98年1月中旬	ADOLASDIA	BELL-DA	6800	578
98年1月下旬	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORD	7800	663
98年1月預定	ONLINE PARLOR俱樂部	I.S.C.	未定	
98年1月預定	戰鬥吧!SETY-1 2	JAPAN HOME VIDEO	9800	833
98年1月預定	放學後未婚夫	SWEETBASIL	未定	
98年1月預定	吸血小子	MIDIARING	6800	578
98年1月預定	GAYNAROK-R	SONIA	8800	748
98年1月預定	VIPER-V16	SONIA	9800	833
98年1月預定	少女M	LUNAR SOFT	未定	
98年2月13日	SEQUENCE PALLADIUM	工畫堂STUDIO	11800	944
98年2月26日	兵蜂天堂IN大飯碗島	KONAMI	未定	
98年2月26日	虹色之青春SCREEN SAVER(暫名)	KONAMI	4800	408
98年2月27日	SHE'SN	ACCENT	未定	
98年2月27日	DISCORD	DIS COMPANY	7800	663
98年2月27日	幻影	DIS COMPANY	6800	578
2月下旬	轉校生2	SPACE PROJECT/GREEN BUNNY	7800	663
2月下旬	MARTIAL EIJI 2 惡鬼咆哮	天津堂	8800	748
2月下旬	貓丸	MIMIX	未定	
2月下旬	CYBER VIRUS	IMAGINEER	9800	833
2月下旬	LOST OF THE LERUMU II	IMAGINEER	9800	833
2月下旬	LOST SWORD~遺失的聖劍	IMAGINEER	9800	833
2月下旬	PICY GARDEN ADVANCED	NEC INTERCHANNEL	9800	833
2月下旬	臨界點	GILTY	未定	
2月下旬	三國志VI	光榮	13800	1104
2月下旬	弓美REMIX+恐龍島預告篇	CSK總合研究所	7800	663
2月下旬	17歲~MY DEAR ANGEL~	SYSTEM SOFT	9800	833
2月下旬	大戰略MASTER COMBAT 2	SYSTEM SOFT	9800	833
2月下旬	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA ENTERPRISES	未定	
2月下旬	LAST BRONX	SEGA ENTERPRISES	未定	
2月下旬	戰國美少女繪卷 斬空!	TGL	9800	833
2月下旬	礎	BOSTICK	7800	663
2月下旬	電腦迷宮冒險遊戲臾俚哥	MINI ALTITE	未定	